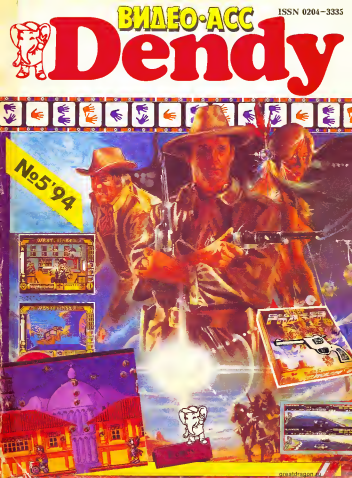


ВИДЕО-АСС
Dendy
ISSN 0204–3335
№5'94
WEST. HASER
greatdragon.ru

Владимир ЮРПАЛОВ
«Сирень» х.м. 1993



БЕСПРЕДЕЛЬНЫЙ КОСМОС ЖИВОПИСИ

ГЛАВНОЕ В ЖИВОПИСИ— ОБРАЗ. А КАК ЕГО ЛУЧШЕ И ПОЛНЕЕ ВЫРАЗИТЬ— КУБОМ, ТОЧЕЧНОЙ КОМПОЗИЦИЕЙ, ФИГУРОЙ ЧЕЛОВЕКА, СИЛУЭТОМ КОНКРЕТНОГО ПРЕДМЕТА,—ДОЛЖНО ПОДСКАЗАТЬ НАСТРОЕНИЕ, ДОЛЖЕН ПРЕДОПРЕДЕЛИТЬ САМ ТИП ОБЪЕКТА ИСКУССТВА.

Николай ФУРСОВ
«Желтый прибой» х.м 1992

Сергей КРЕГЖДЕ
«Цветочный бычок» х.м 1991

ГРУППА «МОЛОТ»

Группа не создавалась специально, она возникла спонтанно.
Вместе ходили на этюды, спорили об искусстве, формировали свое мировоззрение. Так сложилась группа художников, в манере которой преобладает экспрессивное начало. Здесь нет тенденций к концептуализму, нет подобострастия к американизированному соцарту, нет политических спекуляций. Ребята группы «Молот» стремятся к образности и духовности, присущей исконно русскому искусству. Духовно здоровое, созидающее начало, а не разрушающие концепции, заполнившие сегодня многие выставки,—это характерная черта группы «Молот».

Олег БЛИНОВ
Из серии *«Осенний мотив»* 60х80 х.м 1993

Александр БЕЛИЦКИЙ
«Крейсер» 70х110 к.х.см.т. 1993

ВИДЕО-АСС
Dendy
№5'94

В номере:

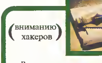
Следующий номер — юбилейный, составлен по письмам читателей
Fun-club Dendy
Описания, пароли, "маленькие хитрости"
Итоги конкурса «Видео-Асс Dendy» поздравляет победителей!

В предыдущем номере:
«Олимпиада Барселона-92»
«МИГ-29»
«Первенство мира по ралли»
«Лемминги»
«Черепашки-ниндзя 2»

В оформлении номера использованы иллюстрации из журналов «Joystick» и «Joypad», предоставленные издательской группой «Ашетт-Филипакки-пресс»

МОЖНО ЛИ «ВЗЛОМАТЬ» ИГРУ НА КАРТРИДЖЕ?

(вниманию хакеров)



Видеоприставка — не компьютер в привычном смысле слова, она не дает возможности добраться до любого файла, не позволяет модифицировать программу игры. Поэтому на заданный в заглавии вопрос одни ответят отрицательно, другие скажут, что это доступно только специалистам, располагающим специальными устройствами — программаторами (и то не всегда), но есть третьи, которые скажут «да». Это те игроки, которые знают, что такое приставка Game Genie («Гений игры»). Благодаря Game Genie вы сможете еще лучше играть в свои любимые игры и использовать все скрытые в них возможности — часто таинственные! Она подключается к вашей видеоприставке как обычный картридж, а собственно картридж с игрой вставляется в Game Genie.

Приставка к приставке!

Game Genie, не причиняя вреда картриджу, сама модифицирует игру по правилам, которые определяете вы сами. Жизни, у которых нет конца, боезапасы, непобедимость, суперскорость, новое вооружение, неограниченное время — теперь все это в вашем распоряжении. Руководство по использованию Game Genie содержит описания «гениальных» возможностей 74 игр. Среди них Batman, Castlevania, Duck Tales, Double Dragon, Dr.Mario, Robocop, Solomon's Key, Tetris, Top Gun и многие другие популярные игры. Найдите в руководстве интересующую вас игру и с помощью управляющих клавиш наберите на экране Game Genie указанные в нем коды. Каждому коду соответствуют определенные дополнительные возможности, которые приобретут персонажи игры.

После этого нажмите кнопку **«Start»** и начнется известная вам игра с новыми свойствами. Вы можете даже объединить бесконечные жизни и энергию, или подход к последней картинке с суперпрыжком и бесконечными боезапасами и т.д. Все очень просто. Управление Game Genie доступно даже детям. Если вы хотите поиграть в игру, не используя возможности Game Genie, нет нужды отключать ее от видеоприставки. Достаточно нажать на кнопку **«Start»** без указания кода, Game Genie «забудет» все ваши предыдущие указания, и вы войдете в игру так, как если бы картридж был вставлен непосредственно в вашу видеоприставку.

В И Д Е О – А С С D E N D Y

1.	Ninja Turtles II (Ниндзя-черепашки 2)	(-)	6.	Stick Hunter (Хоккей)	(-)
2.	Chip & Dale (Чип и Дейл)	(3)	7.	Digger (Землекоп)	(-)
3.	Tom & Jerri (Том и Джерри)	(6)	8.	Super Basketball (Супер баскетбол)	(-)
4.	Darkwing Duck (Черный плащ)	(5)	9.	Best of the Best (Лучший из лучших)	(-)
5.	Tetris (Тетрис)	(-)	10.	Alien (Чужой)	(-)

БИЗНЕС ХИТ–ПАРАД видеоигр для Dendy

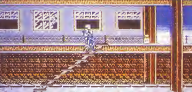
(Составлен по результатам продаж кассет с играми)

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ–ПАРАД видеоигр для Dendy

(Составлен по письмам читателей)

1.	Contra (Контра)	(9)	6.	Tennis (Теннис)	(-)
2.	Super Mario (Супер Марио)	(-)	7.	Mappy (Маппи)	(-)
3.	Terminator-2 (Терминатор-2)	(-)	8.	Robocop (Робокоп)	(-)
4.	Super Contra (Супер Контра)	(-)	9.	Robocop-4 (Робокоп-4)	(-)
5.	Batman (Бэтмен)	(5)	10.	Chip & Dale (Чип и Дейл)	(-)

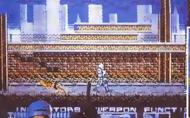
РОБОКОП:
играем в кино, смотрим игру





Борьба с преступностью, во многих странах фактически переросшая в настоящую войну между вооруженными бандами и полицией, стимулирует обе стороны постоянно искать новые пути к совершенствованию своего боевого арсенала. Писатели-фантасты давно предсказывают появление роботов, эдаких супермашин, которые станут на сторону охраны правопорядка. Таков робот-сборщик налогов из рассказа «Оптическая ловушка» М. А. Мильеруло, таков и главный персонаж рассказа Г. Гаррисона «Полицейский-робот». Эти роботы выполняют свои функции при обязательном соблюдении трех основных законов робототехники, сформулированных А. Азимовым.

ROBOCOP





Первый закон (закон безопасности человека): *«Ни один робот не может причинить вреда человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинен вред».*

Второй закон (закон повиновения): *«Робот должен повиноваться командам человека, если эти команды не противоречат Первому закону».*

Третий закон (закон самосохранения): *«Робот должен заботиться о своей безопасности, поскольку это не противоречит Первому и Второму законам».*

«Замена человека - полицейского, — говорит робот ХПО-456-934Б, прозванный в полицейском участке марсианского городка Найнпорта просто Недом, — не является задачей полицейского робота. Я главным образом выполняю функции многочисленных видов полицейского снаряжения, интегрирую их действия и нахожусь в постоянной готовности. К тому же я оказываю механическую помощь в случае принятия принудительных мер. Но если вы прикажете мне сделать то же самое, то я моральной ответственности не несу. В данном случае я просто машина для надевания наручников».

Но устраивает ли скурпулезное соблюдение законов сильных мира того, в котором основной — «закон джунглей»? Вряд ли. Им не нужны полицейские роботы, им нужны роботы-полицейские Робокопы.

Детройт, в котором, как мы знаем, и сейчас жизнь не сахар, в ближайшем будущем оказывается погружен в кровавую битву за источники нетрудовых доходов. Гигантский концерн «Омни консьюмер продактс» (ОСР) пытается захватить власть в городе с тем, чтобы получать сверхприбыли от продажи товаров народного потребления его жителям. Однако рядовые детройтцы никак не могут стать образцовыми покупателями. Этому препятствует банда наркоманов во главе с Кейном, сама потребляющая наркотики и втягивающая (не бескорыстно, естественно) в это дело достопочтенных горожан. Мэр города Кьюзак и подчиненная ему муниципальная полиция, сама не чуждая ньюка, самого сильного в мире наркотика, скорее склонны поддержать наркомафию, чем ОСР. Такова, говоря военным языком, оперативная обстановка в начале фильма «Робокоп-2» и игры «Робокоп-4».

Призвав на помощь достижения современной науки, ОСР бросает в бой против банды Кейна мощного киборга по имени Робокоп. Киборг это не просто робот, он образован путем вживления в мощную кибернетическую систему человеческого мозга, мозга бывшего патрульного полицейского. Поэтому Робокоп - это не полицейский робот, и хотя время от времени его преследуют воспоминания о жене и сыне, гуманные законы А.Азимова не являются для него непреложными. Он мощен и безжалостен, он готов на любые убийства, чтобы добраться до главаря наркобанды Кейна.

Робокоп управляется командным процессором command com и базовой системой ввода-вывода BIOS, что мы сразу видим после старта игры «Робокоп-4». С соблюдением полной секретности в киборга вводится программа прорыва к некоей закрытой двери с заданием уничтожать по дороге всех встречных бандитов без суда и следствия. Как и в фильме, в игре у Робокопа есть напарница — офицер концерна ОСР Анна Льюис. Впрочем ее участие в игре только обозначено.

Мощь Робокопа складывается из великолепного вооружения — три вида стрелкового оружия и три вида ракет, средств индивидуальной защиты, прикрывающих голову, корпус, руки и ноги киборга, а также компьютера, обеспечивающего отслеживание как состояния систем жизнеобеспечения, так и результативности боевых действий.

Управление и информация в игре «Робокоп-4»

Джойстик — *движение вперед-назад и приседание;* кнопка «А» — *прыжки*, кнопка «В» — *стрельба*.

Направление стрельбы определяется одновременным нажатием «В» и джойстика. Кнопка «Select» — переключение видов оружия. Слева на табло надпись *EFFICIENCY* (эффективности, коэффициент полезного действия Робокопа). Значение КПД убывает при попадании в Робокопа вражеских пуль или снарядов, пропуске ударов нападающего ниндзя (на заводе по производству ракетных двигателей) и в ряде других случаев. Его величина возрастает при пополнении Робокопом энергетических запасов, содержащихся в бочонках с буквой *«Р»*. В этих бочонках также содержатся ремкомплекты, которые оказываются очень нужными Робокопу на стадии ремонта.

Справа на табло надпись *ENEMY (враги)*. Число показывает мощность очередного противника и уменьшается до нуля при победе над ним.

В центр табло компьютер выводит информационные сообщения, предупреждающие Робокопа о повреждениях (*damage*) различных его частей, наличии горючего (*fuel*) при полетах на реактивном ранце, а также увещевающие его соблюдать закон (*law*), сохранять бдительность (*alert*), служить народу (*serve the public trust*) и уничтожать «этих подонков» (*scum*).

* * *

В попытках найти Кейна Робокоп прибегает к помощи полицейского — наркомана Даффи (это уже в фильме), но разве можно на таких полагаться! Он попадает в засаду, и люди Кейна, разделав его на мелкие кусочки, малой скоростью отправляют концерну ОСР в подарок. Однако научный персонал концерна не пугается при виде полученной груды деталей и материалов и вновь восстанавливает Робокопа.

В игре «Робокоп-4» также есть фаза, обеспечивающая его полное или частичное восстановление. Успех этой процедуры зависит от состояния киборга и от количества собранных вами упоминавшихся выше бочонков с запчастями.

Для ремонта Робокопа необходимо джойстиком подвести маркер (стрелку) к поврежденной части и нажать кнопку «А». Ремонт — процедура ответственная, поэтому вам дается возможность повторить его (кнопка «В») или утвердить его результаты (кнопка «А»).

В фильме восстановленный Робокоп как-то вдруг очеловечился и стал противником насилия, но к счастью для ОСР не надолго.

Приняв вовнутрь большую дозу электричества, Робокоп обретает прежние замечательные качества и вновь устремляется в погоню за Кейном. На этот раз ему везет и он «накрывает» Кейна как раз тогда, когда тот попадает в автокатастрофу.

Свято место пусто не бывает. Главой производителей и распространителей ньюка вместо Кейна становится молодой да ранний головорез Хоб. Он сразу привлекает на свою сторону «третью» силу Детройта — мэра Кьюзака, обещая оплатить за него городские долги в обмен на невмешательство полиции в наркобизнес. Такое развитие событий, понятно, не устраивает ОСР, и те, верные своим принципам, создают Робокопа-2. И знаете из кого (или из чего)? Из останков Кейна! Что и говорить — оптимальная кандидатура. И подпольное производство ньюка знает как свои пять пальцев, и сам наркоман, так что за дозу наркотика кого хочешь удавит. Вот ему-то и в фильме, и в

игре «Робокоп-2» концерн OCP поручает очистить город от банды наркоманов.

Новоиспеченный офицер №OCP001, известный под именем Робокоп-2, имеющий мозг бандита и наркомана Кейна под панцирем киборга еще в меньшей степени, чем Робокоп-1, склонен соблюдать законы робототехники Азимова. Помимо отсутствия уважения к человеческой личности (**Первый закон**), Робокоп-2 еще и трудноуправляем. На своей собственной презентации, он (в фильме), раздобыв оружие, принялся крушить всех и вся, не обращая внимания на попытки своих создателей его остановить.

В игре Робокоп-2 в качестве первого задания должен прорваться к лаборатории по производству наркотиков, найдя и уничтожив по пути 36 бутылей с ньюком (они обозначены буквой *N*) и задержав пятерых наркоманов, которых, по-видимому, еще можно вылечить. (Остальные безнадежны, поэтому Робокоп их безжалостно уничтожает, получая дополнительные очки в свой послужной список). Подлежащий аресту наркоман распознается по мерцанию его физиономии на табло.

Управление в игре «Робокоп-2»
Джойстик — *движение*, кнопка **«A»** — *одиночные высокие прыжки*, кнопка **«Турбо-A»** — *частые невысокие прыжки*, кнопка **«B»** — *стрельба одиночными выстрелами*, кнопка **«Турбо-B»** — *стрельба очередями*.

В некоторых эпизодах, например, в конце схватки с бандитом, стреляющим из тяжелого орудия (heavy gunfire), кнопки **«B»** и **«Турбо-B»** используются для кулачного боя.

* * *

Если Робокопу-2 удалось пройти этап, но он не смог набрать нужного количества очков, собирая ньюк и задерживая преступников, руководство концерна OCP дает ему шанс наверстать упущенное, упражняясь в стрельбе по живым мишеням. Оказывается, что основная масса преступников и преступниц, наркоманов и наркоманок сосредоточена в домах-притонах с номерами 13 и 15. (Запомните. Будете в Детройте — вдруг пригодится). При виде доблестного офицера OCP001 они пытаются прятаться, украдкой выглядывая из окон. Но Робокоп железной рукой (джойстиком) ловит их в перекрестье прицела и сшибает (нажимая кнопку **«A»**) как кегли в кегельбане. Его задача — успешной стрельбой снизить до нуля штрафные очки, высвеченные слева на табло. Восполнение запаса патронов и резерва времени достигается попаданием в падающие обоймы и часы. Часть девиц легкого поведения, видимо, отчетливо сознает тщетность попыток Робокопа расправиться с наркомафией. Мафия бессмертна! Смеясь, они провоцируют его, подставляя себя под пули. Но опытный Кейн знает, что с ними лучше не связываться, поскольку попадание в любую из них увеличивает число штрафных очков. При неудачной стрельбе руководство OCP забирает киборга на поверку (*calibration*).

Затяжная борьба с OCP научила главарей наркомафии приемам конспирации при производстве и хранении ньюка. Ничто не указывает на наличие на одном из островков тайного подземелья, но хитроумный Кейн находит вход в него и, нажав джойстик вниз, ока-



зывается в огромном складе ньюка. Подобные открытия он делает и на других этапах, повышая свой вес (очки) в глазах руководителей концерна, ведущих учет успехов и неудач в войне с бандитами. Робокоп-2 получает право занести свое имя в таблицу высших (*HI*) результатов. Для этого маркер (стрелка) перемещается джойстиком вдоль строки алфавита. Кнопкой **«A»** выбирается очередная буква вводимого имени (**«B»** — отмена). Затем джойстик нажимается вниз.

Полицейский-человек может устать, робот-полицейский никогда. Робокоп неумолимо продвигается по этапам игры — улицам Детройта, тайным лабораториям и другим сомнительным местам, открывает новые тайные хранилища, решает головоломные задачи (например, за восстановление памяти Алекса Мэрфи ему обещаны две дополнительные жизни и миллион очков впридачу). Он добирается до завода, вырабатывающего самый чистый (*HQ*) ньюк и получает возможность расстрелять запасы, хранящиеся на его складах (призовой этап, вход в который еще нужно найти!). Мощь Робокопа усиливают найденные по дороге кувшины, восполняющие жизненные ресурсы, боезапас (*W*), защитные средства (*I*), делающие его на время неубиваемым.

Кажется, что нет силы, способной остановить его, однако в фильме «Робокоп-2» появляется Робокоп-первый. В завязавшейся между ними схватке Робокопу-1 на помощь приходит его старая подружка Анна Льюис, которая здоровенной дозой ньюка выводит Робокопа-2 из строя. Затем они извлекают из него плоть Кейна, уничтожают ее, тем и заканчивая историю Робокопа-2.

Но история Робокопов в целом на этом не кончается. На экраны вышел фильм «Робокоп-3», есть и игра с тем же названием, весьма любопытная, между прочим. Было бы интересно установить наличие или отсутствие сюжетной связи между этими однофамильцами.

Попробуйте это сделать, дорогие читатели-зрители-игроки и напишите нам.

АКЦИОНЕРНОЕ ОБЩЕСТВО «МЕТРОТЕХ» Тел. 462-38-84, факс 462-01-39

РЕАЛИЗУЕТ:

Железобетонные гаражи 6х3х2,4 с доставкой и установкой.
Возможно использование в качестве хозблока на садовом участке. Тел. 462-38-84, 462-57-38

ПРОИЗВОДИТ И МОНТИРУЕТ:

Строительные алюминиевые и стальные металлоконструкции — фермы, колонны, емкости, гаражи.
Имеется лицензия.
Тел. 462-38-78, 462-57-35

ПРЕДЛАГАЕТ САДОВОДАМ И ФЕРМЕРАМ:

— бурение скважин для водоснабжения и фундаментов диаметром до 400 мм,
— изготовление и монтаж водонапорных башен и водопровода,
— изготовление и монтаж ограждения садовых участков.
Имеется лицензия
Тел. 462-04-50, 462-57-35

ПРОИЗВОДИТ ТЕПЛОВЕНТИЛЯТОР:

9кВт
380 В
перепад температур — 80°С
Тел. 462-38-84, 464-52-90

ООО Викинг Лтд

ООО **«Викинг»** впервые на Российском рынке предлагает безосколочную российскую пленку **«АморКоат»** производства США.
«АморКоат» — это замечательная новая синтетическая пленка, которая делает обычное стекло ***суперпрочным безосколочным стеклом.***
«АморКоат» действительно повышает прочность стекла примерно ***на 300%.***
«АморКоат» препятствует попыткам проникновения вовнутрь и является ***хорошим средством защиты от грабежа.***
Телефон: (095) 118-89-47

Дилеры ВИДЕО-АСС

Город	Фирма	Телефон
Красноярск	Кино видео объединение	тел. 2 17 18
Усолье-Сибирское Иркутской обл.	ТОО "НИКА"	тел. 4 32 98 4 39 72
Челябинск	ТОО "КОНКОР"	ул. Кирова 182/184 тел. 33-17-25
Оренбург	МП "Вадим"	тел. 41 25-69
Пермь	ОКП "Антарес"	тел. 33-58-81
Санкт-Петербург	"Оногатур"	тел. 174-93-54

БИККО

Предлагает со склада в Москве, Ташкенте, Риге

ОПТОМ И В РОЗНИЦУ КОВРОВЫЕ ПОКРЫТИЯ И КОВРЫ ЕВРОПЕЙСКИХ ФИРМ РАЗНООБРАЗИЕ ПО ЦВЕТУ, ОСНОВЕ И ДЛИНЕ ВОРСА

При оптовых закупках (от рулона и больше) действует система торговых скидок до 25% (это 12 млн. рублей с одной машины)

Мы готовы организовать доставку любого количества ковровых покрытий в любую точку страны любым транспортом и в любое время.

129223, Москва, ВВЦ павильон «ПРОФСОЮЗЫ», 7-й зал, тел.: 241-96-50, 291-29-64, 599-17-92, 512-86-62

Прайс-лист на 30 марта 1994 года

	№	Цена
ВИДЕО-АСС PREMIERE	1-3	200
	9-12	1500
	13,14	800
	15,16	600
	17	1000
	18	1500
ВИДЕО-АСС ЭКСПРЕСС	2,4	300
	5-8, 10,12	100
	14-17	200
	13, 21,22	600
	23	800
	20,24	1000
ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ	1	400
	4-6	1000
ВИДЕО-АСС САТЕЛЛИТ	1	200
	5	1200
ВИДЕО-АСС Dendy	3	1500
	4	1200
ВИДЕО-АСС	4	1500
ВИДЕО-АСС	6	800
«500 фильмов»		3500
«100+100»		300
«Камкордеры»	2 бр	400
Компьютерные игры		300
Газета "Анонс"		50

Ghost'n Gobblins Привидения и Гоблины

ВИДЕО·АСС
Dendy

Cross Fire Перекрестный огонь

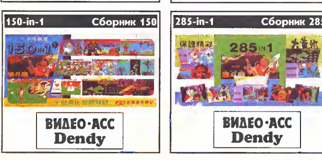
ВИДЕО·АСС
Dendy

Fancy Billiard Биллиард

ВИДЕО·АСС
Dendy

Top Gun 2 Совершенное оружие 2

ВИДЕО·АСС
Dendy



Cross Fire   Перекрестный огонь

Они могут аывовить самые разные, порой невыполнимые задвнив в вюбой точке лланеты. Это силы специальиого иазивчеина. Люди, иоторые аерат в себв и саою удвчу.

Игра имеет несиольио уровней, каждый из иоторых имитирует одиу из горачих точеи вванеты. Каждый уровеиь лотребует от аас метиости стрельбы, маисимальиого вимаиия и быстроты реаиции.

ВИДЕО·АСС
Dendy

Боевии
для одного игрока
(Б-1)

Ghost'n Gobblins   Привидения и Гоблины

Преирасиая лриицесса и страшиый дрвион, отааживый рыцарь и чудовища — главные герои этой игры. Драион уиес лриицессу в страиу Гобвинов и Приаидений. Овасные лрнивючения ждут юиошу, отправившегося в далеинй луть, чтобы сласти саою невесту.

На иаждом из этавов этой уалеиательиой игры, вам необходимо вроявить мужестао, воаиость и силу настоащего рыцара.

ВИДЕО·АСС
Dendy

Приключеическая игра
для одного игрока
(П-1)

Top Gun 2   Совершенное оружие 2

Более поздиаа версиа игры Top Gun, а которой зиачительио расширены аозможности аашего самолета. Повышенная манеаренность истребителa, аозможиость использоаания фигур аысшего лилотажа во аремя боя, аыбор оружна — лишь иемногие из достонств даниой игры.

Игра воделеив на несиольио этавов и дает аозможиость вести воздушиые бои одному: даоим и вротив иомльютера.

ВИДЕО·АСС
Dendy

Боевик
для одного или двух игроков
с разиыми джойстиквми (Б-1/2)

Fancy Billiard   Биллиард

Эта игра — иастоящий лодарои любителвм и зиатоиам биллиарда. Оиа а точиости ловторает июаисы и учитывает асе тоиности этой иласситческой лопуларной игры.

Игра дает аозможиость лроводить соревиоаания в «Девятиу» и «Пирамиду», оцеиить свой рейтииг ло лредвоженному иомльютером влану. А тренировочный нурс ломожет научиться играть иовичиам.

ВИДЕО·АСС
Dendy

Спортивиая игра
для одного или двух игроков
с разными джойстиками (С-1/2)

285-in-1   Сборник 285

Сборини из 285 игр различиой налраалеиности. В том числе содержит ие лредстаалеиные а отдельиых иартриджах, а таиже избраииые этавы игр.

ВИДЕО·АСС
Dendy

Сборник игр
(М-285)

150-in-1   Сборник 150

Сборини из 150 игр различиой иввравленности. В том числе содержит ие лредстаалеииые в отдельиых иартриджах, а твкже нзбраииые этавы игр.

ВИДЕО·АСС
Dendy

Сборник игр
(М-150)


G
B
T
L
O
SUPER SPYHUNTER
СУПЕРШПИОН — ОХОТНИК

Немало копий сломано учеными мужами в спорах о том, какая из людских профессий самая древняя в мире. По мнению экспертов «Видео-Асс Dendy» одна из древнейших — шпион. Еще на заре человеческой истории племя Гррм посылало своего самого ловкого питекантропа на территорию племени Хррм выведать место их банановой плантации.

В наше время сверхзадача шпионского дела изменилась немного. Большинство суперагентов, как их древние коллеги, заняты выяснением местоположения кокаиновых плантаций, урановых заводов и секретных военных баз. Нередко по ходу дела им предстоит и уничтожение искомых объектов, заодно с парой сотен охраняющих их коммандос, что, безусловно, приятно разнообразит жизнь читателей, кинозрителей и любителей видеоигр.

Вот и наш супершпион должен с боем прорваться через вражеские заслоны и ловушки, чтобы уничтожить его главную базу и чудооружие. Впрочем, шпионом его назвать трудно. Скорее это охотник, который не прячется от врагов, а вламывается в их ряды, словно медведь в улей. И дичи более чем достаточно, причем дичи агрессивной, умеющей больно кусаться и жалить. Вертолеты, вооруженные скорострельными пушками и ракетами, автомобили-тараны, наземные пушки и множество других сюрпризов поджидают шпиона-охотника на пути к цели. В его же распоряжении лишь автомобиль, правда, оснащенный по последнему слову техники и способный наращивать огневую мощь.

Итак, нажатие кнопки **«START»** и на экране появляется сообщение, что вы находитесь на первом этапе, имея в запасе пять попыток выполнить задание. Еще один **«START»**, и перед вами город N с птичьего полета и шпионский автомобиль на автотрассе. Слева внизу четыре красных прямоугольника обозначают количество текущих жизней. Внимание! Столкновение с бордюром трассы сокращает количество жизней, равно как и попадание вражеских снарядов. Простое соприкосновение с машинами противника (если они не оборудованы тараном) вреда не приносит.

УПРАВЛЕНИЕ И СТРАТЕГИЯ

Управляется автомобиль при помощи джойстика:

— кнопка **«А»** - *стрельба*,

— кнопка **«В»** - *управление пушками.*

Но при наличии бомб, летающих пушек или иного дополнительного вооружения (условно говоря, класса "В"), нажатие кнопки **«В»** приводит к их срабатыванию. Приобрести это вооружение можно, расстреляв большую синюю машину с буквой в центре (она предупреждает о своем появлении гудком) и поймав вылетевшую «запчасть». Внимание! Буквы на машине меняются каждые две секунды и от того, какую именно букву вы «расстреляете» зависит тип вооружения. Все вооружение класса "В" одноразового и кратковременного действия, поэтому его «накопление» невозможно.

***«G»** — летающая пушка;*

***«В»** — бомба;*

***«Т»** — боковая защита от столкновения с бордюром и автомобилей противника;*

***«L»** — восстановление жизни в прежнем объеме;*

***«Тор»** — восстановление попыток;*

***«О»** — «масляный след» за автомобилем, приводящий к потере управления автомашин преследователей.*

Вооружение класса "А", точнее говоря, усиление существующего вооружения, достигается «расстрелом» красных автомобилей с буквами.

***«С»** — автоматическое управление стрельбой, без нажатия кнопки* «В». *Повторное приобретение этой «запчасти» возвращает вас вновь к ручному управлению;*

***«Р»** — увеличение калибра пушки. Максимально возможная мощь - пятикратная, т.е. шестое приобретение уже ничего не добавляет;*

***«R»** — скорость стрельбы;*

***«L»** — прибавление жизни к уже имеющейся.*

Потеря всех текущих жизней уменьшает количество попыток на одну, и игра возобновляется примерно с того же места, где произошло роковое событие. При этом сохраняются все приобретенные качества, кроме калибра пушек, который уменьшается на единицу. Поэтому нам представляется разумным на первом отрезке первого этапа (на нем встречаются три красные машины и две синие), набрав тройную мощь оружия ("Р"), пожертвовать затем жизнью и начать все сначала, но уже имея двукратную мощь.

Это позволит к концу первого этапа прийти во всеоружии и без особых проблем прикончить первого «босса».

Желаем успеха!


Двойной Дракон
DOUBLE DRAGON
II (it's good game)
AMIGA
КОМПЬЮТЕРЫ
В ПЕТЛЯХ
«ДВОЙНОГО ДРАКОНА»

ДВОЙНОЙ ДРАКОН III



Проходят столетия, а девушек у крутых китайских парней продолжают похищать. Несмотря на то, что это более, чем не безопасно!

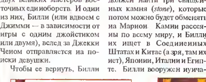
Казалось бы Джекки Чен еще в средние века должен был навсегда отбить охоту связываться с бойцами кунг-фу (смотри «Видео-Асс Dendy» №2), ан нет уже в наше время похитители умыкнули Марион — невесту одного из братьев Ли,

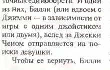


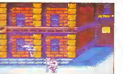
двух великих мастеров восточных единоборств. И одни из них, Билли (или вдвоем с Джимми — в зависимости от игры с одним джойстиком или двумя), вслед за Джекки Ченом отправляется на поиски девушки.

Чтобы ее вернуть, Билли должен найти три священных камня (*stone*), которые потом можно будет обменять на Марион. Камни рассеяны по всему миру, и Билли их ищет в Соединенных Штатах и Китае (а зря, там их нет), Японии, Италии и Египте. Билли вооружен нунчаками (nunchuks) и «голыми руками» (bare hands). Однако и безоружный Билли более чем грозен даже для вооруженного врага. А уж если он подберет выбитое у врага оружие — тогда, держись!

На трех последних этапах







к Билли на помощь приходят его друзья, тоже неслабые ребята. Это Чин Сеймей (*Chin Seimei*), вооруженный железной лапой с когтями, надетой на руку (*iron claw*) и Яджью Рэнзю (*Yagyu Ranzou*) с мечом ниндзя (*ninja blade*) и метательными звездочками (*shuriken*), поражающими врагов на расстоянии. Против этой троицы бессильны любые громилы и чародеи, даже женщина-змея, обосновавшаяся в Египте.

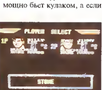




Что, не верите? Считаете, что с этой волшебницей, стреляющей огненными птицами, умеющей летать, превращаться в змею и возникать из-под земли в любом месте, им не справиться?

Тогда оцените возможности Билли Ли. Он в нужный момент может взять нунчаки (нажать кнопку **«Select»**, затем **«А»**. Джойстиком перевести маркер — стрелку на *«nunchuks»* и снова **«Select»**). С нунчаками в руках Билли может наносить одиночные удары (кнопка **«А»**) или серии (**«Турбо-А»**), бить ногой (**«В»** или **«Турбо-В»**), перемещаться в любом направлении (джойстик) и даже переходить на бег (два раза нажать на джойстик в нужном направлении).

Ах, вам этого мало. Вы говорите, что нунчаки выдерживают лишь 5 ударов, а волшебницу и десятком не уложишь. Что ж, посмотрите, на что способен безоружный, так сказать, Билли. Может, даже неплохо, что у него освободились руки. Сохраняя все возможности движения и нанесения ударов ногами, с помощью кнопок **«А»** и **«Турбо-А»** Билли мощно бьет кулаком, а если берет (кнопка **«В»**) выбитые у противников метательные ножи (*army knife*) или бутылки (*bottle*), то использует их не хуже нунчаков.



«Развязанные» руки позволяют ему применять новые приемы: удары ногой во вращении (**«Турбо-А»** и **«Турбо-В»** одновременно), прыжки с сальто и бросками соперника через себя (одновременно **«Турбо-А»**, **«Турбо-В»** и джойстик), удары ногой в прыжке в заданном направлении (одновременно джойстик и **«Турбо-В»**).

Убедились? Тогда вперед на поиск камней и украденной Марион!

Подсказка для нетерпеливых (кому не терпится поскорее свидеться с Марион). Если вы, зажав одновременно кнопки **«Турбо-А»** и **«Турбо-В»**, нажмете на **«Start»**, вы перейдете сразу на следующий этап, сохранив в неприкосновенности запас жизненных сил героев.

Gold Medal Challenge

СОПЕРНИЧЕСТВО

«Гвоздь программы — марафон» **В.Высоцкий**

Дорогие телезрители! Телепрограмма «Новости спорта» начинает передачи с крупнейших международных соревнований Capcom'92. Двенадцать ведущих спортивных держав подали заявки на участие в этом турнире. Но, увы, по регламенту судейская коллегия и беспристрастный компьютер допускают к старту лишь восемь из них. На этот раз за бортом оказались такие гранды большого спорта как Болгария, Великобритания, Румыния и Япония. Однако это нисколько не снижает престижность турнира, тем более, что в нем принимает участие сборная команда СНГ (CIS). Интерес к выступлениям спортсменов из бывшего СССР настолько велик, что оргкомитет принял решение включить ее в число участников без жеребьевки (подведя джойстиком светящуюся рамку к флагу СНГ и нажав кнопку **«А»**).

Поэтому, да простят нас болельщики сборных других стран, в репортажах мы также будем уделять особое внимание выступлениям спортсменов этой команды.

И вот — долгожданный момент! Старт первой из восемнадцати дисциплин турнира — бег на 100 метров (*100-meter dash*). Спортсмен из СНГ в одном забеге с чемпионом Китая. Они занимают стартовую позицию, и нам хорошо видно, как сконцентрировались спортсмены (зажать кнопку **«Турбо-А»**). Пистолетный выстрел — пошли (нажатие джойстика)! Финиш! Есть новый мировой рекорд!

Скоротечен бег на 100 метров, гораздо длиннее торжественная процедура награждения. (В дальнейшем, если эта торжественность вам приестся, нажмите на кнопку **«В»**, сократив тем самым церемониал). Спортсмен из СНГ на высшей ступени пьедестала почета. «СНГ! СНГ! СНГ!», — скандирует стадион.

И, пока победителям вручаются награды, мы имеем время рассказать вам об этом великолепном турнире. Организаторы включили в него 18 спортивных дисциплин. Это 11 легкоатлетических видов: бег на 100 метров, который мы с вами уже видели, 200 метров, 400 метров, 110 метров с барьерами (*110-meter hurdles*), эстафета 4 по 100 метров (*4x100-meter relay*), прыжки в длину (*long jump*), высоту (*hugh jump*), тройной прыжок (*triple jump*), толкание ядра (*shot put*), и, конечно, гвоздь программы — марафон (*marathon*).

Это 5 видов плавания: 100 метров вольным стилем (*freestyle*), брассом (*breast*), баттерфляем (*butterfly*), 100 метров на спине (*backstroke*) и комбинированное плавание на 200 метров (*medley*).

И, наконец, поднятие штанги (*weigtlifting*) и гимнастический вид — опорный прыжок (*vaulting horse*).

Но стоп, церемония награждения окончилась, и мы, нажав кнопку **«А»** в ответ на вопрос о переходе к следующему виду соревнований, вновь следим за выступлением спортсмена из СНГ, теперь уже в прыжках в длину.

Пока он готовится к первой попытке, поговорим немного о технике прыжка. Разбег спортсмен должен выполнять с максимально возможной скоростью, для чего нажмите и удерживайте перед его началом кнопку **«Турбо-А»**, а затем нажмите джойстик. Не правда ли, это совпадает с действиями спортсмена и при беге на 100 метров? Забегая вперед, скажем, что и во всех других видах старт выполняется точно так же. В момент отталкивания от планки нужно снова нажать на джойстик и, не отпуская кнопку **«Турбо-А»**, стараться удержать его так, чтобы спортсмен выпрыгнул под углом, близким к 45°.

Однако мы с вами увлеклись техническими деталями и про-

ЗА ЗОЛОТЫЕ МЕДАЛИ

пустили первый прыжок. Вы видите, спортсмен бьет кулаком по опилкам прыжковой ямы. Что же там произошло? А-а, просто заступ. Ну, не стоит так расстраиваться, есть еще две попытки, да и опилки не виноваты. Вторая попытка. Третья 8 м 70 см — отличный результат! Однако это лишь второе место. Американский прыгун сумел показать 8 м 80 см — первая золотая медаль команды США. Поздравляем!

И пока вы наблюдаете за награждением победителей, продолжим наш рассказ о Capcom'92. Длительность соревнований, их сложность могут утомить не только спортсменов, но и вас, дорогие телезрители. Поэтому организаторы предусмотрели возможность прерывания спортивных баталий и возобновления их в режиме *«Continue»*. В начале игры выберите для хранения промежуточных результатов *File1* или *File2*. В дальнейшем после нажатия кнопки **«RESET»** загрузка этого файла позволит вам продолжить соревнования с прерванного места.

С легкоатлетического стадиона переместимся в плавательный бассейн. Нам предстоит увидеть первый вид плавания — 100 метров на спине. На водной дорожке спортсмены из СНГ и Китая. Китайский пловец, управляемый компьютером, быстрее уходит со старта и задает темп заплыва. Для спортсмена из СНГ сейчас самое главное найти правильный ритм, который определяется нажатием и отпусканием кнопки **«А»** или **«В»**. 50 метров, разворот, нет, не достать китайца. Отрыв слишком велик. Китайский спортсмен завоевывает для своей команды бронзовую медаль, а вот сборная СНГ в этом виде остается без наград. Только пятое место. А первое разделили сразу две сборные — Соединенных Штатов (это их вторая золотая медаль) и Германии!

Победители на пьедестале почета, а нам пора отправляться на место старта марафона. Рекорд 2.06.50 на этой дистанции, длина которой превышает 42 километра, принадлежит японцам. Более двух часов спортсмены будут находиться в пути. Все ли дойдут до финиша марафонской трассы, которую сейчас демонстрируют на экране наши телеоператоры? На столь длинной дистанции чрезвычайно важно правильно распределить свои силы (показаны красными полосками на табло), чтобы не получилось, как с героем песни В. Высоцкого: «Я на десять тыщ рванул как на пятьсот, и спекся». Чтобы исход бега не был столь печальным, устанавливайте скорость бегуна (джойстик вверх — увеличение, вниз — уменьшение) с учетом того, что в следующий раз вы сможете скорректировать ее только через 6-8 км дистанции. Затем нажмите кнопку **«А»**. Забег начался, а мы вновь возвращаемся на стадион.

200 метров, вторая спринтерская дистанция. Но как сильно она отличается от стометровки! Бегун из СНГ, выиграв короткий спринт, переоценил свои силы, сбил дыхание (исчезли все «сердечки» на табло) и был вынужден на последних метрах резко сбросить скорость. В результате — очень слабый результат и последнее, восьмое, место.

Когда спортсмен успокоится и перестанет в бессильной ярости колотить кулаком по беговой дорожке, он безусловно поймет, в чем была его ошибка. Сделать это необходимо именно сейчас, так как вскоре ему предстоит старт на коварной четырехсотметровке. А причины неудачи в том, что бегун из СНГ надеялся «проскочить» дистанцию, как говорится, на одном дыхании. Если бы он вовремя восстанавливал его за счет некоторого снижения скорости (нажать джойстик и отпустить кнопку **«Турбо-А»**), такого бы срыва не произошло. Напротив, сочетая этот прием регулирования дыхания с добавлением скорости путем частых нажатий на кнопку **«В»**, по своим физическим ресурсам он мог претендовать на рекорд.

Кнопка **«В»** придает атлету дополнительные силы, а в таких видах, как бег на 100 метров, эстафета 4x100 и штанга, позволяет достигать просто фантастических результатов.

Я так расстроился из-за неудачи спортсмена из СНГ, что пропустил (кнопкой **«В»**) церемонию награждения и сразу направился в сектор для толкания ядра.

И очень правильно сделал. Как говорится, бальзам на раненую душу. Я включаю видеозапись блестящего выступления атлета из СНГ. Смотрите, в пер-

вой же попытке он набирает максимальный запас мощности (кнопка «Турбо-А»), резко разворачивается (короткое нажатие на джойстик) и сразу же, без паузы, выстреливает ядро как из пушки (повторное нажатие джойстика до угла, близкого 45°). Великолепный результат! Никаких шансов соперникам. Именно о таком спортсмене Высоцкий сказал: «Я раззудил плечо - трибуны замерли, молчанье в ожиданни храня. Эх, что мне мой соперник — Джон ли, Крамер ли, рекорд уже в кармане у меня»

Еще раз поздравим нового рекордсмена и отправимся остудить жар легкоатлетических баталий в плавательный бассейн. 100 метров баттерфляем. Выстрел стартового пистолета — заплыв начался. Баттерфляй технически сложный вид плавания, требующий от спортсмена хорошо скоординированной работы рук и ног. Когда его тело почти полностью, с головой, погружено в воду, спортсмен плывет наиболее быстро (в ритме, задаваемом нажатием, удержанием и отпусканием кнопки «А» или «В»), однако вовсе не дышать он не может. И тогда пловец (с помощью джойстика) буквально выпрыгивает из воды за глотком воздуха, теряя, естественно, при этом скорость.

Но если этого не делать — смотрите, смотрите! — случается то, что сейчас происходит со спортсменом из СНГ — он просто тонет! Ну, не насовсем, конечно. Но о победе мечтать уже не приходится. Контрольное время истекло, а до финиша еще более 20 метров.

Вот на такой грустной ноте мы делаем перерыв в репортаже, который продолжим через час после информационного выпуска и сообщения о погоде.

* * *

Дорогие телезрители! «Новости спорта» снова в эфире. Не знаю, порадовала ли вас сводка погоды, а выступления сборной СНГ — безусловно. Медали завоеваны во всех видах соревнований, которые прошли во время перерыва в нашей трансляции, кроме бега на 400 метров. Всетаки подвела спортсмена, хоть я и предупреждал, дыхалка. Сейчас начались тяжелоатлетические соревнования, в которых команда СНГ традиционно сильна.

Вы видите процедуру заказа веса штанги (джойстик вверх — увеличение веса, вниз — уменьшение. Нажатие на кнопку «А» — выбор веса). 200, 210, 215 (мировой рекорд), 225 кг! Обратите внимание на второй треугольник на шкале мощности, который сдвигается вправо при увеличении заказанного веса. Чтобы поднять штангу, атлет должен развить усилие, превышающее указанный этим треугольником уровень, и сохранять его не менее трех секунд, удерживая штангу над головой! Как по этому поводу сказал Высоцкий: «Такую неподъемную громаду врагу не пожелаю своему. Я подхожу к тяжелому снаряду с тяжелым чувством — вдруг не подниму».

Единственный способ поднять эту «неподъемную громаду» — удерживая кнопку «Турбо-А», развить дополнительную мощность частыми нажатиями кнопки «В», затем нажать джойстик и продолжать все это делать одновременно, пока судьи не зафиксируют взятия веса.

Не знаю, с каким чувством подходил к штанге богатырь из СНГ, но есть новый мировой рекорд! Очередная золотая медаль.

К нам в студию пришли сообщения о результатах в других видах соревнований. К сожалению, спортсмен из СНГ не смог преодолеть квалификационный норматив в прыжках в высоту из-за того, что забывал делать дополнительное нажатие джойстика при переходе через планку. Мне опять вспомнились стихи Высоцкого: «Разбег, толчок и — стыдно подниматься, во рту опилки, слезы из-под век. На рубеже проклятом «2.12» мне планка преградила путь наверх»

А вот девушки из СНГ в опорном прыжке порадовали высокими оценками, полученными за сложность вращений (в момент отталкивания джойстик вправо — сальто вперед, джойстик влево — сальто назад) и точность приземлений (вовремя отпустить джойстик, чтобы приземлиться на ноги, а не на голову или пятую точку).

* * *

Время нашего репортажа подходит к концу. Осталось посмотреть финиш марафонского забега. Первый из бегунов уже появился на стадионе. Кто это — вы увидите, когда сами дойдете до финиша увлекательной игры «Gold Medal Challenge».



1990 Tank
1990 Танк
ВИДЕО-АСС
Dendy
Adventure Island 2
Остров приключений 2
ВИДЕО-АСС
Dendy
Mechanized Attack 2
Механизированная атака 2
ВИДЕО-АСС
Dendy
Top Gun
Совершенное оружие
LF53
TOP GUN
ВИДЕО-АСС
Dendy
1200-in-1
Сборник 1200
ВИДЕО-АСС
Dendy
800-in-1
Сборник 800
ВИДЕО-АСС
Dendy

Adventure Island 2   Остров приключений 2

Приилюченип мпвеньного чевовечив Роби, который восве иорвблеирушенип поппп ип неизвестный врхипеввг. Двнжимый любознательностью, он отпрапвветсп п путь, чтобы иссведовпть свои иопые пппдеиив.

В игре имеетсп несиопьио остропоп, иаждый из иоторых подепеи иа большое иовичество иеспожиых, ио упвеиптепьных зтппоп.

ВИДЕО·АСС
Dendy

Приключенческая игрв
для одного игрока
(П-1)

1990 Tank   1990 Танк

Это новпв увлеиптвввнвя версив известной игры «Battle City». Вам вредстовт твжевые твнновые бои с препосходпщими сивпмн вротипниип. Нп огрпиичеином вростртнстве, п сложных услових городв ввм вотребуетсп мопииеиосипв репицив в вринвтии решений, чтобы пыигрпть битпу.

Внимпние! Призы, иоторые поппппютсп во премп игры, может испольэовать и паш вротивнии.

ВИДЕО·АСС
Dendy

Боевик
для одного иви двух игроков
с разными джойстиками (Б-1/2)

Top Gun   Совершенное оружие

Этп игрп поможет впм предствпить себп пивотом. В ивбине сопремеииого сверхзвунового истребитепп пы сможете почупстповпть сиоротечность воздушиого боп и мощь современного оружип.

Достоинство игры — уииипльипв повнав имитвцип ивбииы иопейшего боевого спмолетп, которым вам вредстонт упрпппть.

ВИДЕО·АСС
Dendy

Боевик
для одного игроке
(Б-1)

Mechanized Attack 2   Механизированая атака 2

Говорвт, что одии — ие поии. Попробуйте. Впм вредстоит српжпться вротив цепой врмнн: пехоты, тпинов, иорвбвей... Бой вридетсв вести п рпзвичиых ивнматичесиих и врнродных усповивх, и псе будет зависеть товьио от ппшей метиости и быстроты репиций. В ивчвпе игры ппм даетсп боеиомввеит н заппс жизиеииой сипы, иоторый пы можете поповнить по премп игры. В процессе игры пы спми выбирпете путь, по иоторому идти.

ВИДЕО·АСС
Dendy

Боевик
для одного игроке,
рекомендуется пистолет (А-1-П)

800-in-1   Сборник 800

Сбориии из 800 игр различной иnврпвввенности. В том чиспе содержит не предстпввенные в отдельных ипртриджпх, а тпиже избрпиные этпвы игр.

ВИДЕО·АСС
Dendy

Сборник игр
(М-800)

1200-in-1   Сборник 1200

Сбориии из 1200 игр различной иппрпппеииости. В том чиспе содержит не вредствввпеииые п отдельных иартриджпх, п твиже избрпииые этпвы игр.

ВИДЕО·АСС
Dendy

Сборник игр
(М-1200)

GHOSTBUSTERS II

ОХОТНИКИ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ

Если в вашем доме по ночам слышатся непонятные шорохи, вздохи и стоны, если сами собой начинают двигаться стулья, а кошка предпочитает ночевать у соседей, значит пора вызывать Охотников за привидениями!





Впрочем, вызвать этих славных парней и вместе



с ними поохотиться на разбушевавшихся духов можно и не дожидаясь экстремальных обстоятельств. Для этого надо лишь иметь телевизионную приставку «Dendy» и игру «GHOSTBUSTERS II».

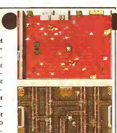
Не успел Нью-Йорк вздохнуть после первого нашествия нечисти, отраженного доблестными Охотниками, как над городом контрастов уже сгущаются новые силы зла. Точнее, под городом. В заброшенных коммуникациях под воздействием магии скапливаются отрицательные людские эмоции в виде малиново-красной жижи. Магия

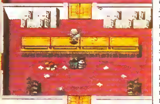


же исходит от жутковатого портрета средневекового правителя Молдавии чародея Виго, принесенного на реставрацию в музей, где работает

Джейн — подружка Питера, одного из охотников. Неумолимый ход небесных светил предвещает скорое возрождение Виго на Земле. Но для воплощения ему нужно тело невинного младенца, которым оказывается ребенок Джейн. В гнусном замысле невольным помощником Виго оказывается болван—начальник Джейн по имени Жано, похищающий младенца. Но на пути черной магии встает неустрашимая четверка Охотников за привидениями.

Однако в самой игре выбор может быть сделан из пяти персонажей (по игровым качествам они абсолютно одинаковы). Пятым Охотником может стать секретарша фирмы Луис, в фильме играющая более скромную роль. Два избранных героя (джойстик и кнопка «А») отправляются вызволять Джейн, ее ребенка и Нью-Йорк из лап Виго и его прислужников. Первый выбранный персонаж является ведущим (управление джойстиком), и в его распоряжении парализующий луч (кнопка «В»). Второй, ведомый персонаж, тащит с собой ловушку, управляется компьютером и в своих действиях довольно автономен. Срабатывает ловушка при нажатии кнопки «А», но только во время действия парализующего луча (нажатая кнопка «В»). При этом сам луч работает только около пяти секунд, поэтому действовать надо как можно расторопнее. Внимание! Столкновение с привидениями плохо отражается на здоровье первого из Охотников (сороковое будет смертельным, но в запасе будут еще две попытки) и при этом совершенно безвредно для второго.





Для добропорядочных американцев законность превыше всего, и потому благородная миссия Охотников начинается со здания суда, где два брата-рецидивиста, давно покойные, но все еще неугомонные, мешают отправлению правосудия. Проходя по комнатам суда и очищая их от встреченных мелких духов (направление движения показывают мигающие белые стрелки), Охотники добираются до зала заседаний, где сталкиваются непосредственно с братьями-разбойниками. Тут надо иметь в виду, что ловушка сработает только тогда, когда пойманное лучом привидение покраснеет (видимо, от стыда за содеянное). То же самое происходит и в конце предпоследнего этапа игры, во время битвы с заколдованным Жано, который, однако, еще и размножается делением. Еще два исключения из правил возникают при столкновении с огнедышащими монстрами из красной жижи в конце путешествия по подземным лабиринтам, наполненным этой дрянью, и при встрече с Виго в самом конце игры. Красные монстры испаряются просто в результате хорошего прожаривания парализующим лу-



ОХОТНИКИ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ

чем, без всякого вмешательства Охотника с ловушкой. Виго оказывается куда более крепким-парнем, чем монстры, но описанный рецепт годится и для него. Только прожарить его как следует нужно несколько раз. Все прочие барабашки устраняются традиционным способом, при помощи луча и ловушки.

Безусловно, для всех настоящих охотников за привидениями игра станет хорошим развлечением. Она не требует судорожного метания из угла в угол и постоянного держания пальца на кнопке стрельбы. Хорошая графика сопровождается приятной и разнообразной музыкой. Правда, некоторое утомление может вызвать довольно однообразная операция по очистке от невероятно расплодившихся привидений огромного блочного дома — комната за комнатой, этаж за этажом. Но, право же, усилия стоят того — зло не должно оставаться безнаказанным.

Дорогие друзья!

«Fun club Dendy» продолжает свою увлекательную работу. В качестве "затравки" предлагаем вам пароли первых двух уровней для "Леммингов". Пароли для двух следующих уровней предлагаем вам найти самим.

Ждем ваших писем с паролями, подсказками и описаниями игр.

Спешите, но не бойтесь опоздать!

Спешите, потому, что уже в следующем, шестом номере «Видео-Асс Dendy» будут подведены итоги конкурса — как положено, с победителями и призами.

Но «опоздавших» писем не будет: конкурс «Fun club»а действует постоянно!

ПАРОЛИ ПЕРВЫХ ДВУХ УРОВНЕЙ ДЛЯ "ЛЕММИНГОВ".

FUN		TRICKY	
2 TYRNVB	14 KXWXLW	2 GNAXNF	14 VGSDTB
3 GFDQRT	15 KSQZHQ	3 PQZFCG	15 HXHSDJ
4 DFGTYQ	16 VNWSQW	4 TWWYWY	16 JCMVWX
5 QQNBGT	17 FQTYMS	5 ZQSDHQ	17 VFWZQL
6 YRBNCP	18 GZSFGM	6 QTDFSG	18 LJDRKB
7 DGBFHY	19 YZKBLP	7 ZRLYDR	19 CGHYQS
8 CVRQKJ	20 PLSTFL	8 GSHGSX	20 PSDHTW
9 JSQRBS	21 JXFCBS	9 ZGMANZ	21 CHTLNX
10 FKJTYQ	22 ZSDFFG	10 CVBXSH	22 GFTTYK
11 XVSPDX	23 TYPQGH	11 LKJHHG	23 BSWHXZ
12 XXXGDS	24 QZKQXZ	12 XCSDCX	24 KSLXSN
13 HXWQPX	25 LQZDGV	13 DFJJQZ	25 JQTVYR

КАТАЛОГ ИГРОВЫХ КАССЕТ ДЛЯ **Dendy**

№	Наименование игры — английское	Наименование игры — русское	Тип игры
1	Adventure Islaod 2	Остров приключений 2	П-1
2	Adventure Island 3	Острова приключений 3	П-1
3	Arcanoid	Арканоид	А-1/11
4	Baloon Fight	Бой на шариках	С-1/2
5	Barselona' 92	Барселона 92	С-1/2
6	Batman, 2, 3	Батман, 2, 3	П-1
7	Best of the Best	Лучший из лучших	С-1/2
8	Binary Laod	Двойная страна	П-1
9	Bird Fighter	Огненная птица	Б-1
10	B-Wings	Би-Винги	Б-1/11
11	Captain America	Капитан Америка	П-1/2
12	Castlevania	Демониада	П-1
13	Chip & Dale, 2	Чип и Дейл, 2	П-1/2
14	Chooting Raoge	Тир	С-1-П
15	Circus	Цирк	С-1/11
16	Contra	Контра	Б-1/2
17	Super Cootra	Супер Контра	Б-1/2
18	Cross Fire	Перекрестный огонь	Б-1
19	D.J Boy	Ди Джи Бой	Б-1
20	Darkwing Duck	Черный плащ	П-1
21	Digger	Землекоп	П-1
22	Disoey Land	Диснейленд	П-1
23	Double Dragon, 2,3,4	Двойной дракон, 2,3,4	Б-1/2
24	Dr. Mario	Доктор Марио	А-1/2
25	Duck Haot	Охотник на уток	С-1-П
26	Duck Tales, 2	Утиные истории, 2	П-1
27	Elevator Action	Лифты	П-1/11
28	F-1 Race	Формула-1	С-1
29	Fancy Billiard	Биллиард	С-1/2
30	Final Missioo	Последняя миссия	Б-1/2
31	Fruit Fox	Хитрые фрукты	С-1
32	Galaxian	Галаксиан	Б-1/11
33	Galaza	Галаза	Б-1/11
34	Ghost'n'Gobblios	Привидения и Гоблины	П-1
35	Ghostbusters, 2	Охотники за привидениями, 2	П-1
36	The Goonies	Гуни	П-1
37	Gotcha	Гоча	Б-1-П
38	Green Beret	Зеленый берет	Б-1/2
39	Highway Star	Звезда автострады	С-1
40	Hogan's Alley	Аллея Хогана	С-1-П
41	The Hunt For «Red October»	Охота за «Красным Октябрем»	П-1
42	Ice Climber	Альпинист	П-1/2
43	Jackie Chan	Джекки Чэн	П-1
44	Kitty Cat	Котенок Китти	П-1
45	Lemmiogs	Лемминги	П-1
46	Lunar Ball	Лунный мяч	С-1/2
47	Mach Rider	Мач Райдер	С-1
48	Mappy	Маппи	П-1/11
49	Mechanized Attack, 2	Механизированная атака, 2	Б-1-П
50	Mickey Mouse, 3	Микки Маус, 3	П-1
51	Mission Impossible	Невыполнимое задание	Б-1

№	Наименование игры — английское	Наименование игры — русское	Тип игры
52	Ninja Dragon Sword 3	Меч ниндзя 3	П-1
53	Ninja Turtles, 2,3	Ниндзи-черепашки, 2,3	П-1
54	Operatioo Wolf	Операция Волк	Б-1-П
55	Pac Mao	Пэк Ман	А-1/11
56	Pinball	Пинбол	С-1/11
57	Prince of Persia	Принц Персии	П-1
58	Red For Jackel	Братья по оружию	Б-1/2
59	Road Fighter	Дорожный боец	С-1
60	Robocop 2,3,4	Робот-полицейский 2,3,4	П-1/11
61	Silk Worm	Шелковый червь	Б-1/2
62	Sky Destroyer	Воздушный Ас	Б-1/11
63	Solomoo's Key 2	Ключ Соломона 2	П-1
64	Soccer	Футбол	С-1/2
65	Spy Hunter	Шпион-охотник	Б-1
66	Street Fighter 3,4	Уличный боец 3,4	С-1/2
67	Super Mario, 3,4,5,6,7,8,16	Супер Марио, 3,4,5,6,7,8,16	П-1/11
68	To the Earth	К Земле	Б-1-П
69	Tennis	Теннис	С-1/2
70	Terminator	Терминатор	Б-1/11
71	Tetris, 2	Тетрис, 2	А-1/11
72	Tom & Jerry	Том и Джерри	П-1
73	Top Gun, 2,3	Совершенное оружие, 2,3	Б-1
74	Twin Bee	Твин Би	Б-1/2
75	[illegible]	Трюкач	Б-1
76	Werewolf 2	[illegible]	[illegible]
77	Wild Gunman	Дикий стрелок	Б-1-П
78	World Cup Soccer	Кубок мира по футболу	С-1/2
79	Wrecking Crew	Марио на стройке	П-1/11
80	1990 Tank	1990 Танк	Б-1/2

Последние поступления:

Addams Family	Race of America
Battle Sity	Real Basketball
Captain Sky Hawk	Revolution Hero
Dracula	Spider Man
Ferrari	Stick Hunter
Flash & Batman	Super Basketball
Friday the 13	Super Contra + Double Dragon 3
Gold Medal	Super Mario Kart
Jurassic Park	Super Ninja Turtles 2 in 1
Master Truck	Tale Spin
Mickey's Safari	Tiny Toon, 2

Сборники:

№			Тип игры
81	2A1	Зеленый берет + Жар-птица	М-2
82	2A2	Дымящийся пистолет + 1944	М-2
83	2A3	Братья по оружию + Саламандра	М-2

Другие сборники:

4-in-1, Super Multi 4-in-1, 8-in-1, 16-in-1, 20-in-1 For Gun, 20-in-1 Multi, 21-B-1, 21-V-4, 21-V-5, 42-io-1, 99-in-1, 150-in-1, 200-in-1 Multy, 285-in-1, 800-in-1, 1200-in-1, 2000-in-1, 3500-in-1, 5000-in-1, 6000-in-1

Дилерская сеть DENDY

Белгород

«Элтон-Л» (ул. Воровского, 40, к 704, тел.: (072-22) 747-16, факс (072-22) 715-52 *Магазины* Дом Торговли (ул. Костюкова), «Детский Мир» (ул. Коммунистическая), «Славяне» (бывший «Луч», ул Некрасова, 11)

Волгоград

«Дабл» (ул Пархоменко, 43, тел. (844-2) 32-99-12) *Магазины:* «Книголюб» (ул. Мира, 11), ЦУМ (Аллея Героев), «Торговый Центр» (ул. Ким), м-н №14 (ул. Казахская 29), «Светлячок» (ул. 64-й Армии, 22), «Галантерея» (ул. Ополченская, 11), «Промтовары» (пр-т Металлургов, 30), «Буратино» (город Волжский, пр-т Ленина, 30), «Галантерея» (пр-т Героев Сталинграда, 30), «Товары для детей» (б-р Энгельса)

Екатеринбург

«Альсо» (ул Шаумяна, 73, офис 500, тел (3432) 23-87-95) *Магазины:* «Альсо-Электроника» (ул Шаумяна, 73), к/т «Салют» (ул. Толмачева, 12) «DENDY» (ул Культуры, 3)
«Тайм» (ул Сурикова, 31, ДК Ленинского р-на, к 201, тел., (3432) 60-59-60, факс (3432) 60-74-81) *Магазины:* универмаг «Западный» (ул Крауля), «Орбита» (ул *Малышева*), видеоцентр «Эолис» (ул. Малышева), «Sharp» (ул. Белинского, 200)

Ефремов (Тульская обл.)

«Фиона» (Воронежское ш., 1, тел. (08741)221-78, 530-41, 511-15, факс: (095) 429-45-97) *Магазины* «Dendy» (ул Свердлова, 4, тел 200-46), «ЛЭД» (ул. Дружбы, 4, тел 530-41), «ЛЭД» (г Суворов, ул Калинина, 3, тел (08763) 205-19)

Жуковский (Московская обл.)

«Пента» (тел. (095) 556-01-36, факс. (095) 369-29-46) *Магазины:* «Детский Мир» (ул. Чкалова, 1), «Галантерея» (ул. Чкалова, 6)

Ижевск

«Канон» (ул. К Маркса, 175, тел.: (3412) 78-49-91, 78-46-22) *Магазины* РББК (ул Пушкинская, 200), ТД «Сириус» (ул. М.Горького, 84), «Детский Мир» (ул. Советская, 8), «Лимпопо» (ул. Автозаводская, 50а)

Иваново

«Видеоцвет» (ул Нормандии Неман, 84, тел / факс (0932) 35-52-43)

Калуга

Торговый Дом «Аленушка» (ул. Кирова, 27, тел.: (08422) 701-55)

Калининград

«Астробелт» (ДК Моряков, тел (0112) 47-32-21, факс (0112) 47-22-08) *Магазины:* «Маяк», «Детский Мир»

Кемерово

«Леда» (ул Кузбасская, 33, тел.: (3842) 26-02-60, факс (3842) 25-25-90) *Магазины:* ЦУМ (салон «Sound»)

Киев

Steepler LTD (ул. Богдана Хмельницкого, 63б, тел: (044) 225-31-69) *Магазины:* «Bel-fa», «Браво», «Apolo» (ул. Маяковского, 15), «УниМакс» (Освиты, 18), «Кристина» (бул. Леси Украинки, 20/22)

Краснодар

«Интеграл» (ул Красная, 70, тел./факс (8612) 52-41-11) *Магазин* «Игрушки» (ул Красная, 70)

Красноярск

«R-2» (тел. (3912) 21-63-79) *Магазины.* ТЦ «Красноярье», «Орбита»

Курган

Предприниматель Пелявин (ул Красина, 41, к 113, тел.. (35222) 569-73, факс (35222) 610-80)

Люберцы

Магазин «DENDY» (ул. Смирнова, 16, тел.: (095) 554-03-53)

Магнитогорск

«Алеко» (пр К Маркса, 121, тел.: (3511) 35-18-76) *Магазины* «Орбита», «Заря Урала», «Культтовары»

Москва

«Стиплер» (ул Пречистенка, 40, тел.: 245-19-96) — оптовая торговля. *Фирменные магазины «DENDY»:* Красная Пресня-34, ул Петровка-12 — розничная и мелкооптовая торговля. *Отделы розничной торговли* Кутузовский-38, Ленинский-99, «Вешняки», Покровка-2, ЦУМ, «Московский», «Детский Мир», «Юпитер»
Магазин «Москвичка» (ул. Новый Арбат, тел.: 125-02-11)
«Интерком» (тел 250-08-14) *Магазин* «Зенит»
«Заррос» (тел 481-32-06) *Магазин* «Детский Мир» (ул 800-летия Москвы)
«Бриар» (тел 272-52-86), *Магазин* «Бриар» (ул Марксистская, 5)
«Полюс» (тел 928-64-29) *Торговая точка* Площадь Революции
«Ратекс» (ул Б Полянка, д 11/14), *Торговая точка* ул Новая Басманная, д 20
ВВЦ (тел 495-77-01) *Павильоны:* «Культура» (тел 181-61-93), «Радиотехника»

Нижний Новгород

«Атлас» (ул Б Покровка, 15а, к 23, тел /факс: (8312) 33-53-84) *Магазины,* торговля в офисе, «Анса» (ул Б Покровка)

Новокузнецк

S.T.I.C. (пр Металлургов, 20, тел.: (3843) 44-66-67, факс (3843) 42-23-74 (для S.T.I.C.) *Магазины:* «Детский Мир» (пр Металлургов, 34)

Новосибирск

«Сибирский Самородок» (ул Вокзальная магистраль, 5, тел. (3832) 21-37-24) *Магазины* «Аль-нор» (тел (3832) 21-18-10)
«Интерпрайс» (ул Семьи Шамшиных, 35, тел. (3832) 23-29-38, факс: (3832) 23-57-75)
«Дэвл» (Новосибирск-92, а/я 2, тел.: (3832) 49-51-68) Отдел в магазина ГУМ «Россия»

Новый Уренгой

«Старком» (ул. Юбилейная, 8, л.143, тел. (34599) 377-72, факс (34599) 324-24) *Магазины.* видеосалон «Спектр»
«Рамакс-Север» (ул Интернациональная, 3а, тел (34599) 353-69) *Магазины:* «Рамакс» (тел.. (34599) 334-52)

Омск

«Мэкинтех» (ул Ленина, 24, к 340, тел (3812) 31-17-56, факс (3812) 31-36-72) *Магазины:* «Дом быта» (Герцена, 19), «Спартак» (Нефтезаводская, 24), «Спорттовары» (Рождественского, 6), «Заозерный» (Заозерная, 24)

Орехово-Зуево

Предприниматель Менеров М.А. (ул К Либкнехта, тел. (241) 246-92) *Магазины.* «Экстрейд»

Пенза

«Витас» (ул Московская, 13, тел (8412) 66-82-69, факс. (8412) 66-58-87 (для «Витас») *Магазины:* салон «DENDY» (ул Кураева, 4), «Электроника» (ул Мира), «Элайтрон» (Московская, 40)

Пермь

«Пермьавтоучкомбинат» (ул Лебедева, 34, тел. (3422) 48-32-57) *Магазины* «Радуга», «Аккорд»

Петрозаводск

«Спецдеталь» (Первомайский пр., 3, тел./факс (881400) 799-98)

Ростов-на-Дону

«Политехника» (ул 56-й Армии, 12, тел (8632) 34-00-11) *Магазины* «Пионер» (ул Б.Садовая, 76)

Самара

«Квазар-Инфо» (ул Московское ш., 77, тел. (8462) 22-26-49, факс (8462) 22-58-94) *Магазины* «DENDY» (ул Московское ш., 77), «Зернит» (ул Куйбышева, 98), ЦУМ «Самара», «Юность», выставочный зал «Центр»

Саратов

«Пума» (ул Пугачевская, 159, л 804, тел.: (8452) 96-26-08, 64-20-46) *Магазины* «Дом Денди» (ул Пугачевская, 159), Крытый рынок, «Детский Мир», Торговый Центр, «Анаис», «Меркурий»

Санкт-Петербург

«Акцепт» (пр Ветеранов, 117, тел. (812) 136-03-45) *Магазины* «Электроника», «Эридан», «Купчинский», «Нарвский», рынок на ул Маршала Казакова
«Фаэтон» (тел. (812) 311-77-93) *Магазины* ДЛТ, «Гостиный Двор», «Пассаж», «Питерский»
«Стиплер СПб» (Фонтанка, 105, тел (812) 310-57-35, факс (812) 310-59-69)

Старый Оскол (Белгородская обл.)

«Ирида» (тел (07-222) 5-93-63 — г Белгород) *Магазин* «Птичье молоко» (ул Ленина, 40)

Сыктывкар

«Скрин» (ул Советская, 55, тел (82122) 213-01) *Магазины:* «Дуэт» (ул Коммунистическая, 85), «Дом быта» (ул Первомайская, 72), «Кордэн», универмаг «Сыктывкар»

Тольятти

«Вилора» (ул. Лесная, 44, тел. (8469) 22-62-14, факс (8469) 352-09 *Магазины* №28 (ул Лесная, 44)
«Колибри» (ул. Ленинградская, 16, к 219, тел (8482) 23-57-82, 23-35-42) *Магазины.* «Русь на Волге» (ул. Революционная), «Электрон» (ул. Карбышева, 14), «Аккорд» (ул Мира, 90а), ТД «Росс» (ул. Гидротехническая), «Кварц» (ул. Мира, 140), «Атлант» (ул 50 лет Октября, 1), «Рябинушка» (ул Нилонова, 15), «Своя игра» (ул Мира, 62), универмаг «Комсомольский» (ул Лизы Чайкиной, 85), «Каприз» (ул. Ворошилова, 32)

Томск

«Коверог-1» (ул. Мичурина, 65, ком 21, тел.: 76-50-89) *Магазины* «Техническая книга» (ул. Нахимова, 15), «Искра» (пр. Ленина, 99)

Тюмень

«Бриз» (ул. Сакко, д 32, тел. 26-20-42)

Уфа

«Башинвест» (ул Российская, 12/1, тел.: (3472) 35-64-16) *Магазины* ТЦ «Башкирия», «Уфа», ЦУМ (ул. К Маркса, 23), «Антей 6» (ул. Промышленная, 49), «Орбита» (ул Коммунистическая, 27/1, ул. Первомайская, 27/2), «Товары Башкортостана» (ул Ленина, 31/33)

Челябинск

«Алькор» ЛТД (ул Байкальская, 35, тел.. (3512) 21-92-00, факс: (3512) 21-34-69) *Магазины:* «Ровесник» (пр-т Победы, 70), «Березка» (ул. К Маркса), «Электроника» (ул Гагрина)
«Оргтехника» (ул Сони Кривой, 75, к 701, тел.: (3512) 61-15-02, факс (3512) 65-39-63) *Магазины.* «Торговый Центр», «Канцтовары» (ул Ленина, 71)

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул. 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3.*
Телефон *151-96-87.* **Fax.** *118-89-47.*

Специализированное агентство
ВИДЕО-АСС (вопросы реализации)
Валерий Дубинин — зав. агентством
109280, Москва, Велозаводская ул. 6а
Телефоны: *118-89-55; 118-89-47*

ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ
— специализированное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
Телефон: *430-16-52* **Факс:** *932-32-43.*

Цена свободная. 1994 год.
ISSN 0204-3335 «Видео-Асс»

Издательский дом "Видео-Асс" представляет на территории России и государств Содружества интересы издательской группы "Ашетт-Филипакки-пресс"

На основании соглашения, подписанного в Париже 10 февраля 1992 года, «Видео-Асс» получает от «Ашетт-Филипакки-пресс» лицензию на использование марки, логотипа и издательских материалов журналов «PREMIERE» и «Video 7» на всей территории России и независимых стран Содружества.

Сдано в набор 15.01.94 г. Подписано в печать 20.02.94 г.
Формат 60х90/8 Бумага офсетная. Печать офсетная. Тираж 200000 экз.
Заказ № 8546
Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК «Московская правда»
123085 Москва Д-22 ул.1905 года 7
Редакция журнала «Видео-Асс» 109280 Москва Велозаводская 6а.

SINGER

снова в Москве

Официальный дилер фирмы
SINGER в Москве
ТОО ЗИНМОС

Промышленные... Бытовые...
Вязальные...

Любая
дополнительная комплектация,
Гарантийное и послегарантийное
обслуживание

тел 227 — 0022 доб. 7 — 19
факс 227 — 0250
Адрес: 107120, г. Москва,
Костомаровский пер., д. 3



Боксе-перчатка

ФАНТАСТИКА И ПРИКЛЮЧЕНИЯ

DOUBLE DRAGON